

## TURBO KID (2015): NOSTALGIA RETROFUTURISTA E CRÍTICAS SOCIAIS EM UM PASSADO-FUTURO DISTÓPICO

### TURBO KID (2015): RETRO-FUTURIST NOSTALGIA AND SOCIAL CRITIQUE IN A DYSTOPIAN PAST-FUTURE

Anna Clara do Carmo Murça <sup>1</sup>

#### Resumo

Lançado em 2015, o longa metragem Turbo Kid retrata um mundo pós-apocalíptico onde o colapso civilizacional é consequência do capitalismo desregulado e do neoliberalismo. Este artigo analisa como o filme, ao homenagear clássicos dos anos 1980, constrói uma alegoria política sobre exploração e alienação. Aponta-se que, por meio da estética camp e da violência estilizada, a obra satiriza estruturas de poder e a cultura de massa, oferecendo uma reflexão crítica sobre os efeitos sociais e subjetivos do capitalismo tardio e das ideologias neoliberais.

#### Palavras-chave

Turbo Kid (2015); nostalgia; retrofuturismo; estética camp; neoliberalismo.

#### Abstract

Released in 2015, Turbo Kid portrays a post-apocalyptic world where civilizational collapse is the consequence of unregulated capitalism and neoliberalism. This article analyzes how the film, while paying homage to 1980s classics, constructs a political allegory about exploitation and alienation. Through camp aesthetics and stylized violence, the work satirizes structures of power and mass culture, offering a critical reflection on the social and subjective effects of late capitalism and neoliberal ideologies.

#### Keywords

Turbo Kid (2015); nostalgia; retrofuturism; camp aesthetics; neoliberalism.

<sup>1</sup> Mestre em Comunicação, Universidade Federal de Ouro Preto (UFOP), annacmurca@gmail.com, <https://orcid.org/0009-0006-0859-0860>, <http://lattes.cnpq.br/6785749561215985>.

## Introdução: um olhar para o futuro?

Este é o futuro. O mundo que conhecíamos acabou. A chuva ácida deixou o solo infértil e a água tóxica. Devastada por guerras intermináveis, a humanidade luta para sobreviver nas ruínas do velho mundo. Congelada em um eterno inverno nuclear. Este é o futuro. Este é o ano de 1997 (Turbo Kid, 2015, 1'10" - 1'40).

Já nos primeiros segundos de Turbo Kid (2015), o narrador, em voz off, nos apresenta ao mundo no qual a história se passa: uma terra árida, desértica e devastada por guerras nucleares e poluição. Entre montes de antigos objetos de consumo, cadáveres decompostos e sujeira, o que sobrou da humanidade luta para sobreviver em um ambiente inóspito. O maior problema enfrentado é a escassez de água, uma vez que as reservas naturais foram contaminadas e não são próprias para o consumo. Nesse mundo hostil, um menino solitário vasculha as pilhas de lixo em busca de qualquer coisa que possa ser trocada por água, alimentos ou revistas em quadrinhos do herói Turbo Rider. O Garoto (interpretado por Munro Chambers), cujo nome não conhecemos, usa um mapa desenhado à mão, constantemente atualizado para evitar as zonas de perigo, lugares dominados por gangues violentas que marcam o perímetro de seu território com cabeças humanas empaladas. Sua casa é um bunker subterrâneo, no qual reúne todos os tesouros que encontra durante suas explorações: bonecos de ação, um walkie-talkie, posters de seu herói dos quadrinhos, brinquedos antigos — objetos que evocam uma infância idealizada e que evidenciam que o refúgio nostálgico do personagem é, todo ele, um grande paraíso de consumo.

**Figura 1: Este é o futuro**



Fonte: Turbo Kid, 1'20"

O que não vai para o bunker é levado para ser trocado por suprimentos na “Cidade”: um mercado que reúne, nas ruínas de uma antiga fábrica, os humanos que restaram. Ali, adultos se divertem com quedas de braço, conversam sobre os desaparecimentos e mortes recentes e fazem planos para garantir a sobrevivência. Na Cidade, conhecemos outros dois personagens que serão importantes para a trama, o caubói Frederic (interpretado por Aaron Jeffery), uma espécie de justiceiro que tenta garantir a segurança da comunidade, e o vendedor Bagu (interpretado por Romano Orzari), com quem o garoto troca os itens encontrados em suas expedições por água, suprimentos e revistas em quadrinhos.

A sequência seguinte nos apresenta ao vilão da história: o tirânico Zeus (interpretado por Michael Ironside), chefe da gangue que aterroriza a região. É ele, também, quem controla o suprimento de água e ordena os sequestros e mortes de quem se aventura fora dos limites de segurança da cidade. Ao fim do filme, descobrimos que Zeus é um androide construído antes dos desastres que deram fim à civilização como a conhecemos e que foi programado para atuar no ambiente empresarial, tendo, portanto, uma programação corporativista que foca no lucro a qualquer preço, mesmo que para isso tenha que recorrer a assassinatos brutais, chantagem e tortura.

A última personagem a que somos apresentados é Apple. Uma garota otimista, inocente e extremamente positiva (e que, mais tarde, também se revela uma androide, programada para atuar como companhia para humanos solitários). É ela quem se aproxima do Garoto e rompe suas barreiras de proteção emocional, tornando-se sua amiga e reafirmando a importância do companheirismo e da empatia para a sobrevivência humana. Ao ser sequestrada por Zeus, Apple dá início à disputa entre o Garoto e o vilão, que passa a ser o foco da trama.

Dirigido por François Simard, Anouk Whissell e Yoann-Karl Whissell, o filme é uma ode à cultura dos anos 1980 que instiga uma reflexão sobre o futuro que aguarda uma sociedade de consumo desenfreado e exploração corporativa, mostrando como a ganância pode levar ao colapso ambiental e à opressão daqueles mais fracos. Além disso, a relação entre Apple e o Garoto revela a importância da criação de laços e do companheirismo para a sobrevivência da nossa espécie, nos mostrando que a empatia e o cuidado de uns para com os outros é a chave para a construção de uma realidade melhor.

O presente artigo propõe, portanto, partir de aspectos apresentados no filme *Turbo Kid* para pensar sobre o uso da estética retrofuturista e da nostalgia como ferramentas de aproximação de tempos distintos, ressaltando semelhanças entre sociedades de diferentes épocas. Além disso, o filme permite que pensemos sobre as consequências do modelo neoliberal, do consumismo desenfreado e da exploração corporativa, evidenciando como tais elementos podem conduzir a realidades distópicas e desumanas.

## **Retrofuturismo, nostalgia e o retorno aos anos 80**

Embora lançado em 2015, *Turbo Kid* nos apresenta a um futuro apocalíptico que foi imaginado décadas atrás, no qual a chuva ácida e o inverno nuclear decorrente de

infindáveis guerras intoxicaram a água e o solo, ameaçando a sobrevivência dos poucos humanos que ainda resistem às adversidades. No futuro alternativo que é projetado pelo filme, o ano é 1997, e o mundo tornou-se estéril e desértico como resultado da ganância de alguns humanos e da poluição desenfreada. O céu se esconde por trás de cortinas espessas de gases poluentes. Montes de bens de consumo outrora produzidos em massa, dividem o espaço com os corpos em decomposição. O chão é tão seco que nuvens de poeira se levantam com o vento. Tudo é cinza, sujo, abandonado.

O futuro distópico escolhido por *Turbo Kid* é fruto do medo nuclear, da preocupação com a queima de combustíveis fósseis e do lançamento de gases poluentes na atmosfera, remetendo às projeções apocalípticas da década de 1980, auge da Guerra Fria e da ameaça nuclear, fim da idade industrial e ascensão do neoliberalismo, representado pelos regimes de Margaret Thatcher, na Inglaterra, e Ronald Reagan, nos Estados Unidos. Além disso, como aponta Mark Fisher: “os anos 1980 foram o período no qual o realismo capitalista se estabeleceu, com muita luta, e criou raízes” (Fisher, 2020, posição 132). O mundo apresentado por *Turbo Kid* reúne as piores consequências possíveis dessa época, criando uma projeção na qual os grandes medos daquela sociedade tornaram-se realidade. Um mundo destruído que revela os moldes de fim de mundo típicos do *zeitgeist* oitentista, que abandona o otimismo associado ao progresso científico, típico dos anos 60, e passa a pensar sobre as possibilidades reais de um desastre ambiental causado pela poluição e pela ameaça nuclear. Assim como apontado por Filho:

À diferença do otimista século XIX, em que os futuros imaginados pelo gênero tendiam a ser utopias, o século XX — que experimentou flagelos como a Bomba, a poluição, o desemprego e duas Guerras Mundiais, e “perturbações” como a televisão, a psicologia freudiana e o princípio da incerteza de Heisenberg — concentrou-se na distopia. Na premissa de que o mundo como o conhecemos chegou ao fim, precipitado pelo holocausto nuclear, pela epidemia ou por algo bem mais simples, como o esgotamento das reservas de petróleo (Filho, 2017, p. 99).

O mundo criado por *Turbo Kid* sugere que os medos oitentistas ressurgem no imaginário cultural da segunda década do século XXI. Assim como a Guerra Fria e a ideia de que a humanidade caminhava rumo a um desastre ambiental povoaram os pesadelos apocalípticos de quem viveu durante os anos 1980, hoje novas guerras reacendem o medo nuclear e o aquecimento global atingiu níveis extremamente preocupantes. Portanto, não é de se estranhar que, na década de 2020, o modelo apocalíptico se assemelhe, e muito, às projeções das décadas finais do século XX. *Turbo Kid* mescla os tempos e cria um universo distópico que reflete as preocupações de ambas as épocas, apresentando um mundo destruído pela exploração ostensiva de recursos naturais e pela utilização de armas nucleares, povoado por uma sociedade individualista, violenta e segregada.

Ao olhar para o passado e projetar possibilidades alternativas de futuro, *Turbo Kid* flerta com o retrofuturismo, definido por Jenkins como “um gênero em que permite as pessoas olharem para trás, examinando mitos e fantasias mais antigos contra a rea-

lidade contemporânea” (Jenkins, 2007 *apud* Filho, 2017, p. 93). Essa estética cultural frequentemente remete aos futuros imaginados por sociedades do passado, combinando elementos marcantes do espírito do tempo ao qual se refere com abordagens futuristas que buscam imaginar possibilidades e compreender o passado e o presente. Como artefatos históricos, as expectativas de futuro moldadas pelas pessoas do passado revelam ideologias, transparecendo os ideais de progresso que formataram as sociedades progressas. Henry Jenkins (2007 *apud* Filho, 2017, p. 93) ressalta que a reativação dessas previsões em novos tempos pode atuar como instrumento crítico que ilumina as lacunas entre as idealizações e a realidade. A narrativa retrofuturista de *Turbo Kid* revisita o medo atômico para originar uma possibilidade de futuro distópico resultante de ações e ideologias contemporâneas, em que o desejo individual se sobrepõe às necessidades coletivas, criando um território em constante estado de guerra de todos contra todos. A jornada pelo “passado futuro” que é proposta pelo filme funde nostalgia e especulação, construindo um mundo pós-apocalíptico que incorpora elementos nostálgicos da década de 1980 a uma visão do futuro distópica que reflete medos e erros da contemporaneidade.

A construção visual do filme evoca a estética das produções *sci-fi* da década de 1980, desde a paleta de cores vibrantes até os trajes e objetos que remetem à cultura pop da época. *Turbo Kid* se aventura pelo pastiche, trazendo elementos e fazendo referências claras às obras como *Mad Max* (George Miller, 1979), *A História Sem Fim* (Wolfgang Petersen, 1984), *Os Goonies* (Richard Donner, 1985), *Cherry 2000* (Steve De Jarnatt, 1987) e *Fome Animal* (Peter Jackson, 1992). O pastiche é definido por Jamerson (1985) como um dos elementos constitutivos da cena cultural pós-moderna:

O pastiche é, como a paródia, a imitação de um estilo singular ou exclusivo, a utilização de uma máscara estilística, uma fala em língua morta: mas a sua prática desse mimetismo é neutra, sem as motivações ocultas da paródia, sem o impulso satírico, sem a graça, sem aquele sentimento ainda latente de que existe uma norma, em comparação com a qual aquilo que está sendo imitado é, sobretudo, cômico. O pastiche é paródia lacunar, paródia que perdeu seu senso de humor: o pastiche está para a paródia assim como aquela coisa curiosa, a prática moderna de uma espécie de ironia branca, está para o que Wayne Booth chama as ironias cômicas e estáveis, isto é, as ironias do século XVIII (Jamerson, 1985, p. 18-19).

Em *Turbo Kid*, as imitações reconfiguradas que homenageiam deliberadamente o estilo, as características ou os elementos de obras progressas criam uma atmosfera que é facilmente reconhecida e que remete de forma clara ao *zeitgeist* da década de 1980. Ao mesmo tempo, o apego aos objetos de consumo e às referências da indústria cultural evidencia como memórias afetivas são convertidas em mercadorias, revelando a ambivalência entre crítica e adesão ao capitalismo cultural. A dimensão do consumo é ressaltada quando conhecemos o bunker no qual o Garoto vive: “um museu de coisas legais”, como é descrito por Apple (Figura 2). O espaço reúne brinquedos populares, de-

corações de jardim, fitas cassete e revistas em quadrinhos, além disso, “não há mantimentos, comida enlatada ou ração no bunker, apenas ‘coisas legais.’ Tudo que o Garoto precisa para sobreviver” (Filho, 2017, p. 103).

**Figura 2: Um museu de coisas legais**



Fonte: Turbo Kid, 17'23"

O uso da nostalgia como estratégia estética fica claro tanto na presença de *easter eggs* de obras clássicas, quanto no uso de elementos e objetos da cultura pop, como os quadrinhos do super-herói *Turbo Rider*, que o Garoto coleciona com carinho e tem como maior inspiração. A nostalgia reflete um anseio por uma época distinta, por uma realidade idílica e imaginada que simplifica ou ignora os problemas típicos do tempo em questão. Inicialmente entendida como uma patologia, a nostalgia é um fenômeno psicossocial que se caracteriza pelo apego às memórias afetivas e conexão emocional com objetos, lugares ou experiências do passado.

Constantine Sedikides e Tim Wildschut (2022) exploram definições de nostalgia, ressaltando que o sentimento é comumente descrito como anseio sentimental de sabor agridoce, que costuma ignorar as nuances negativas para focar em idealizações positivas do passado. Os autores destacam que a nostalgia é um sentimento social e de natureza orientada para a aproximação, ou seja, leva o indivíduo a procurar experiências positivas, estimulando-o a buscar por conexão social, sentido de vida e auto-continuidade. Além disso, tem efeito protetor, funcionando como um mecanismo de enfrentamento de estados psicológicos negativos, como solidão, ansiedade e desconforto existencial, sentimentos que inundam as vivências do Garoto que, sozinho, enfrenta um mundo hostil enquanto dá seus primeiros passos para a vida adulta. Svetlana Boym, aponta que a

[...] nostalgia parece ser a saudade de um lugar, mas é na realidade um anseio por um tempo diferente – o tempo de nossa infância, dos

ritmos mais lentos de nossos sonhos. Em um sentido ainda mais amplo, a nostalgia é uma revolta contra a ideia moderna de tempo, o tempo da história e do progresso. Os desejos nostálgicos de transformar a história em uma mitologia individual ou coletiva, de revistar os tempos como espaço, recusando render-se à irreversibilidade do tempo que atormenta a condição humana. Assim, o passado da nostalgia, parafraseando William Faulkner, não é sequer passado. Pode ser apenas um tempo melhor, ou um tempo mais lento – tempo fora do tempo, não sobrecarregado por agendas repletas de compromissos (Boym, 2017, p. 154).

É importante compreendermos que a nostalgia advém de uma recusa radical do presente, e que “não é uma tentativa ou um desejo de fazer com que determinado passado retorne ao presente; na verdade, ela não quer transformar o presente” (Barbosa, 2014, p. 2). Em *Turbo Kid*, a nostalgia se faz presente enquanto estética, na construção visual do filme, e enquanto sentimento que forma o personagem do Garoto, que se apega aos objetos do passado em uma tentativa de ignorar o presente hostil no qual vive. Para André Antônio Barbosa, “o nostálgico não quer mudar o presente para que ele fique igual ao passado, mas se perder nesse passado como em um sonho – e, no limite, nunca mais voltar” (Barbosa, 2014, p. 2). Ao reunir em seu bunker diversos objetos de tempos melhores, o Garoto cria para si um ambiente de sonho, no qual pode se esconder da realidade brutal do mundo à sua volta. Cercado por brinquedos coloridos e decorações espalhafatosas, ele pode, mesmo que por pouco tempo, esquecer as mazelas da superfície. Ademais, esse ambiente onírico é construído a partir dos bens de consumo que restaram do mundo ultracapitalista que gestou a realidade distópica habitada pelos personagens. Assim, o refúgio do Garoto não é apenas um espaço nostálgico de proteção, mas também um testemunho da lógica consumista que contribuiu para a ruína do mundo exterior, revelando o quanto até mesmo a fantasia e o consolo individual estão impregnados pelas ruínas do capital.

*Turbo Kid* também se apropria do exagero visual típico da estética Camp para construir sua ambientação, apostando no uso deliberado de elementos considerados bregas ou exagerados. Definido por Susan Sontag como “um certo tipo de esteticismo” (Sontag, 1964, p. 2), “a questão fundamental do Camp é destronar o sério. O Camp é jocoso, anti-sério. Mais precisamente, o Camp envolve uma nova e mais complexa relação com o ‘sério’” (Sontag, 1964, p. 10). Para a autora, “sentimo-nos atraídos pelo Camp quando percebemos que a ‘sinceridade’ não é suficiente. A sinceridade pode ser simples vulgaridade, estreiteza intelectual” (Sontag, 1964, p. 10). A ironia subversiva pode converter-se em estilo mercadológico, facilmente apropriado pela indústria cultural. Em *Turbo Kid*, o Camp não opera apenas como ferramenta crítica, mas também como efeito visual absorvido pelo mesmo circuito de consumo que o filme satiriza. No filme, esse estilo que celebra o exagero e a artificialidade encontra a violência *gore*, criando um espetáculo visual de sangue e desmembramentos. Excessos que convertem a crítica em um espetáculo consumível, parte da lógica cultural que transforma a violência em mercadoria.

A artificialidade e a ironia estão presentes na visualidade e na narrativa do filme, que brincam com a linha tênue entre o excesso e o sublimemente absurdo, criando uma atmosfera em que a ambiguidade e a autoconsciência são fundamentais. O filme faz uso extensivo de elementos exagerados e teatrais, desde a paleta de cores vibrantes até os figurinos extravagantes dos personagens e as situações absurdas em que se encontram, como o uso da armadura super tecnológica do herói *Turbo Rider*, que é encontrada pelo Garoto em uma nave abandonada. A abordagem do filme não é de uma narrativa convencional de um mundo pós-apocalíptico, mas uma celebração irônica da estética retrofuturista dos anos 1980, que utiliza elementos das histórias de super-heróis combinados ao horror visceral do gore para criar uma atmosfera única.

### **Realismo capitalista, neoliberalismo e a máquina de moer gente**

Em *Turbo Kid*, a escassez de recursos, especialmente a falta de água, é um reflexo das ações insustentáveis das corporações do passado. A exploração indiscriminada dos recursos naturais que deveriam ser de uso comum em busca do lucro para poucos indivíduos resultou em um ambiente devastado, ilustrando os efeitos prejudiciais da ganância corporativa desenfreada. Essa degradação do meio ambiente serve como um lembrete das consequências reais do modelo em termos de exploração e destruição. A luta pela sobrevivência se torna uma batalha diária, evidenciando como a privatização e o controle corporativo dos bens essenciais levam à desumanização e à violência. A água, aqui símbolo de poder, demonstra como a concentração de riqueza nas mãos de poucos amplifica as desigualdades sociais, deixando a maioria da população à mercê dos caprichos de quem detém os recursos. *Turbo Kid* é uma crítica alegórica ao capitalismo tardio e à lógica extrativista, mostrando um mundo onde o legado da exploração desmedida é um planeta árido e hostil. A narrativa pós-apocalíptica questiona até que ponto a humanidade está disposta a ir em nome de uma concepção de progresso que perpetua sistemas de dominação, ao invés de atuar para a melhoria real da vida coletiva. Nesse mundo, o capital não é mais o dinheiro, mas sim a água. E o poder está nas mãos de quem, como Zeus, retém os meios de produção e distribuição de recursos.

Recurso escasso que determina o valor de todas as outras mercadorias e serviços, no mundo de *Turbo Kid*, a água tornou-se o que Karl Marx denomina de equivalente geral. Marx (2014) define o dinheiro como uma mercadoria que representa o trabalho social abstrato, que atua como equivalente universal para todo tipo de troca. Nas palavras do autor, "o dinheiro é a mercadoria que tem como característica a alienabilidade absoluta, porque é o produto da alienação universal de todas as outras mercadorias" (Marx, 2014, p. 58). Enquanto cristalização de uma rede de relações sociais de trabalho e troca, o dinheiro expressa a lógica mercantil capitalista, em que tudo, inclusive o tempo humano, torna-se mercadoria alienável, representando um meio neutro de troca enquanto condensa valores sociais e estruturas de dominação materializadas nas formas de circulação.

Em *Turbo Kid*, essa lógica mercantil é deslocada para o recurso mais básico e vital para a vida como a conhecemos: a água. Ela se torna a moeda mais valiosa, cen-

tral nas dinâmicas de poder e dominação. O controle sobre a água opera como forma brutal de mediação das trocas, estabelecendo uma economia de escassez que favorece os interesses de quem detém o monopólio desse recurso. Dessa forma, a água, para além de um bem indispensável de sobrevivência, torna-se um instrumento simbólico do poder, sendo usada como material de coerção. Zeus, vilão da narrativa, concentra esse poder, operando como figura alegórica da burguesia capitalista monopolista, detentora dos meios de produção e das formas de reprodução da vida social. Ele explora o corpo do proletariado não só para extração de trabalho, mas como fonte literal de sustento, revelando uma radicalização da lógica extrativista capitalista. A violência gráfica que permeia suas ações não é gratuita, mas expressão da crueldade que caracteriza a acumulação por espoliação. A luta de classes, por sua vez, é atualizada: o Garoto e seus aliados, ao resistirem à violência imposta pelo grupo de malfeitores, representam a insurreição dos explorados contra a ordem instituída. Em sua jornada, reconfigura-se simbolicamente a antiga tensão entre capital e trabalho, sugerindo que, mesmo num cenário de colapso civilizacional, as estruturas de opressão de classe permanecem, exigindo formas de resistência que misturam afeto, violência e solidariedade, sem se afastar da lógica capitalista que levou o mundo à ruína.

Um exemplo do realismo capitalista descrito por Mark Fisher (2020), que defende que “é mais fácil imaginar o fim do mundo do que o fim do capitalismo” (Fisher, 2020, posição 21), pode ser identificado de forma clara na diegese de *Turbo Kid*. Para Fisher, o capitalismo atingiu um grau tal de naturalização que ultrapassa a esfera econômica e se torna um horizonte totalizante, moldando percepções, afetos e até mesmo a imaginação política. Ele se infiltra nas estruturas materiais da sociedade e se internaliza nas subjetividades, impedindo um vislumbre de alternativas reais à sua lógica.

Em *Turbo Kid*, mesmo após o colapso da civilização tal como a conhecemos, a estrutura das relações sociais permanece inalterada em sua essência: as dinâmicas de exploração, opressão e alienação continuam a organizar os vínculos entre os personagens e as instituições, mesmo em meio à escassez e à violência generalizada. O cenário apocalíptico não funciona como oportunidade para reinvenção coletiva, mas como palco em que o capitalismo, em sua versão mais crua e sanguinária, persiste e se adapta. A ruína material do mundo não é acompanhada pela ruína de suas ideologias. A obra, assim, ilustra com precisão a tese de Fisher: o capitalismo não apenas sobrevive ao fim do mundo, como continua a fornecer os códigos pelos quais o mundo é compreendido e vivido. Ele estrutura não apenas a economia, mas o próprio imaginário, delimitando o possível e o pensável.

Efeito central do realismo capitalista, essa paralisia imaginativa torna inoperante a esperança de transformação, convertendo até mesmo a distopia em repetição das mesmas lógicas de poder. No filme, a ideologia neoliberal, com sua ênfase na competição, na privatização dos bens comuns e na responsabilização individual, se mantém intacta mesmo quando todas as instituições ruíram. Ao manter a escassez como motor das relações sociais e a violência como instrumento de gestão dos conflitos, *Turbo Kid* revela o quanto o neoliberalismo naturalizou uma gramática de sobrevivência baseada na exclusão dos mais fracos, na guerra de todos contra todos e na dissolução dos vín-

culos coletivos. A permanência dessas estruturas em um mundo devastado não apenas reforça a denúncia feita por Fisher, mas aponta para a urgência de se recuperar a capacidade de imaginar outras formas de vida possíveis.

O mundo distópico de *Turbo Kid* mantém estruturas capitalistas e neoliberais, sugerindo que nem mesmo contextos apocalípticos que promovam intensas mudanças nas formas de produção e vivência humana têm a capacidade de alterar as ideologias que regem as trocas econômicas. No filme, o capitalismo predatório persiste como lógica orientadora das relações humanas, mesmo em um cenário de ruína total, revelando o enraizamento do neoliberalismo como forma dominante de organização da vida e naturalizando a competição, a escassez e o individualismo como fundamentos inquestionáveis das relações sociais.

O neoliberalismo é uma abordagem econômica e política que enfatiza o livre mercado, a redução da intervenção estatal na economia e a promoção do individualismo e da liberdade individual. Originado como uma resposta às crises econômicas e ao intervencionismo estatal nas décadas de 1930 e 1940, o neoliberalismo ganhou proeminência a partir dos anos 1970, especialmente com os governos de Margaret Thatcher no Reino Unido e Ronald Reagan nos Estados Unidos. Nesse contexto, o modelo keynesiano de Estado de bem-estar social passou a ser visto como ineficiente, dando lugar à valorização das forças autorreguladoras do mercado e à centralidade da iniciativa privada. Assim, o neoliberalismo influenciou profundamente políticas governamentais e estruturas econômicas em todo o mundo, impondo reformas que incluíram privatizações em massa, flexibilização das leis trabalhistas, cortes em serviços públicos e desregulamentação financeira.

Como aponta Perry Anderson, ele pode ser compreendido como “uma reação teórica e política veemente contra o estado intervencionista e de bem-estar” (Anderson, 1995 *apud* Paulani, 1999, p. 119), sendo também uma reconfiguração ideológica da relação entre Estado, mercado e sujeito. Mais do que um conjunto de medidas econômicas, o neoliberalismo constitui uma racionalidade política que reorganiza os modos de vida, modelando subjetividades voltadas à competição, à produtividade e ao consumo. Ele redefine os limites do possível ao internalizar a lógica mercantil como critério de valor para todas as esferas da existência — da saúde à educação, das relações afetivas à gestão do tempo —, consolidando-se, assim, como um regime de verdade que naturaliza desigualdades e responsabiliza o indivíduo pelo próprio destino.

Em *Turbo Kid*, o Estado Mínimo, defendido por essa vertente de pensamento, é levado ao ápice, em uma sociedade anárquica na qual gangues operam como microcosmos de poder autônomo, regidas por líderes como Zeus, o androide corporativista que retém e vende a altos preços o suprimento de água da região. Quem, assim como o Garoto, não pode pagar, precisa contentar-se em trocar peças antigas encontradas no lixão por uma água turva e visivelmente suja, enquanto Zeus (que por sua natureza robótica não necessita de água para sobreviver) e seus capangas mais próximos esbanjam água limpa e cristalina. A falta de uma estrutura regulatória centralizada leva a uma competição feroz por recursos escassos, o que se torna explícito com o uso do

gore e da violência extrema. Já no início do filme, somos informados, por meio de conversas entre os personagens, que é comum que haja desaparecimentos associados às gangues. Quem se aventura sozinho por áreas fora do perímetro de segurança da comunidade corre o risco de ser sequestrado e levado para Zeus. É o que acontece com o irmão de Frederic, que é torturado e utilizado para atrair o irmão, nos revelando a origem dos recursos hídricos que empoderam o androide: uma máquina de moer, tritura e filtrar corpos humanos, transformando-os em água (Figura 3). Na cena em que apresenta a máquina, Zeus explica:

Gostam de ciência? Eu amo demais! Por exemplo, sabem quanta água tem num corpo humano normal? Seu sangue tem 86% de água. Tecido, 75%. A cartilagem entre os ossos, 55%. E os ossos propriamente ditos, 25%. E sua não muito aproveitável massa cinzenta, 90% de água. O que nos dá um total de 37 preciosos litros de H<sub>2</sub>O. 37 litros que essa máquina foi projetada para extrair (Turbo Kid, 2015, 35'36" - 36'20").

**Figura 3: A máquina de moer gente**



Fonte: Turbo Kid, 35'58'.

Aqui, a expressão “máquina de moer gente”, metáfora que frequentemente é usada para descrever situações ou sistemas em que pessoas são exploradas, esgotadas ou tratadas de maneira desumana, muitas vezes em prol do lucro ou de interesses econômicos, perde seu sentido figurativo. O poder de Zeus consiste em destruir os mais fracos, em “moer gente”, convertendo pessoas em recursos a serem explorados e transformados em lucro. A inserção dessa máquina no contexto do filme aponta críticas ao capitalismo desenfreado, ao corporativismo e ao neoliberalismo, em que a busca incessante por lucro leva a consequências humanas e sociais desastrosas, destacando, assim, o fato de que sistemas que priorizam interesses econômicos sobre as necessidades humanas resultam em exploração, desigualdade e perda da humanidade subjacente a cada indivíduo.

A metáfora da máquina de moer gente e a transformação de pessoas em recursos nos convida a uma reflexão profunda sobre a ética, os valores e a responsabilidade em sistemas econômicos e sociais. Ao representar corpos humanos como matéria-prima descartável, essa imagem extrema evidencia o grau de desumanização a que podem chegar sociedades guiadas exclusivamente por lógicas produtivistas e utilitaristas. Ela nos leva a questionar se os ganhos de uma minoria devem, de fato, prevalecer sobre as vidas e a dignidade da maioria, e até que ponto a eficiência e o lucro podem justificar o sacrifício da condição humana. Essa crítica se ancora na percepção de que, em sistemas capitalistas avançados, o valor das pessoas tende a ser medido por sua capacidade de gerar capital ou de se tornarem úteis dentro de determinadas engrenagens institucionais. Ressalta-se, assim, os perigos da concentração excessiva de poder nas mãos de poucos sujeitos e as implicações sociais e políticas negativas de um modelo que silencia, exclui e marginaliza vozes dissidentes, enquanto promove uma homogeneização da experiência social. Além disso, a metáfora evidencia como certos discursos e práticas podem ser instrumentalizados para mascarar a violência estrutural que sustenta o sistema, naturalizando o sofrimento como efeito colateral do “progresso” ou da “ordem”. *Turbo Kid*, portanto, pode ser lido como uma crítica a um sistema no qual elites econômicas mantêm alianças estreitas com estruturas de poder informal que pode ser explorado e distorcido para benefício de certos indivíduos, gerando assimetrias brutais de acesso a direitos, oportunidades e recursos. O resultado é um cenário de opressão, exploração e caos social, em que a vida humana perde seu valor intrínseco e passa a ser tratada como cifra, estatística ou resíduo.

## Considerações finais

Com o uso das estéticas retrofuturista, nostálgica e Camp, *Turbo Kid* instiga críticas sociais relevantes para a contemporaneidade. A obra dos diretores François Simard, Anouk Whissell e Yoann-Karl Whissell não se contenta em ser apenas um filme pós-apocalíptico, se apresentando como uma celebração metalinguística da diversidade estética do cinema, desafiando convenções genéricas e subvertendo as expectativas do público. Ao combinar um enredo situado em um futuro distópico com elementos visuais e narrativos típicos dos anos 1980 — como trilha sonora sintetizada, figurinos coloridos e uma estética de videogame — o filme constrói uma ponte afetiva com a memória cultural coletiva, ativando a nostalgia do espectador. Por meio da fusão entre passado e futuro, *Turbo Kid* questiona nossa relação com o tempo histórico e com as utopias e distopias que construímos, revelando como muitas das idealizações do passado podem ocultar tensões, violências e exclusões que ainda persistem no presente.

A estética retrofuturista, com suas cores vibrantes, efeitos especiais propositalmente datados e ambientações tecnológicas rudimentares, cria uma atmosfera emocional carregada de referências culturais que ressoam com diversas gerações. Contudo, essa atmosfera é frequentemente quebrada pela violência gráfica, pelos corpos mutilados e pela crítica implícita à lógica da escassez e da opressão, impedindo uma leitura puramente escapista ou romântica da narrativa. O filme, assim, nos confronta

com a ideia de que o passado idealizado, muitas vezes revisitado com carinho pela cultura pop, nem sempre representa uma alternativa inocente ou desejável ao presente.

A estética Camp, por sua vez, desempenha um papel fundamental na complexificação da experiência estética da obra. Com seu exagero proposital, teatralidade desmedida e ironia evidente, o Camp permite que *Turbo Kid* brinque com os códigos do gênero pós-apocalíptico, desestabilizando suas convenções e revelando suas contradições. Essa dimensão irônica, longe de esvaziar o potencial crítico do filme, amplia sua capacidade de reflexão ao mostrar que é possível unir humor e denúncia, leveza e profundidade, espetáculo e pensamento. Ao adotar essa abordagem multifacetada, *Turbo Kid* demonstra como o cinema é simultaneamente entretenimento, campo de experimentação estética e plataforma para debater questões sociais, culturais e políticas. Ao misturar gêneros, estilos e referências culturais diversas, o filme reafirma o potencial do audiovisual como espaço de experimentação estética e narrativa, em que a combinação entre imaginação e crítica social produz experiências sensoriais ricas e provocadoras. Essa mistura de elementos — do gore estilizado à sensibilidade afetiva, da distopia à paródia — revela a maturidade artística de uma obra que compreende a linguagem cinematográfica como ferramenta para expressar tensões do mundo real por meio de códigos simbólicos, estéticos e afetivos.

Mais do que um exercício de estilo ou homenagem aos anos 1980, o filme constrói um discurso próprio sobre as formas como lembramos, reinterpretamos e projetamos tempos e realidades. *Turbo Kid* nos recorda que o cinema tem o poder singular de nos transportar para mundos imaginários repletos de cor, violência, humor e emoção, ao mesmo tempo em que nos faz questionar nossas próprias estruturas sociais, políticas e culturais. Ele se inscreve em uma linhagem de obras que compreendem a arte como um ato de resistência e invenção, em que o lúdico e o sério coexistem sem hierarquia.

## Referências

BARBOSA, André Antônio. **A potência estética da nostalgia**. Serrote, v. 1, p. 21-39, 2014.

BOYM, Svetlana. Mal-estar na nostalgia. **História da Historiografia**, Ouro Preto, n. 23, p. 153-165, 2017. Disponível em: <https://doi.org/10.15848/hh.v0i23.1236>. Acesso em: 21 out. 2025.

FILHO, Lúcio Reis. Pasticho ao molho pardo (à moda dos anos 80): ingredientes e modo de preparo de Turbo Kid (2015). **Revista Passagens: Programa de Pós-Graduação em Comunicação da Universidade Federal do Ceará**, v. 8, n. 2, 2017. Disponível em: <https://periodicos.ufc.br/passagens/article/view/30962>. Acesso em: 21 out. 2025.

FISHER, Mark. **Realismo capitalista**. Kindle Android version, 2020.

JAMESON, Frederic. **Pós-modernidade e sociedade de consumo**. Tradução de Vinicius Dantas. Novos Estudos, n. 12, 1985.

MARX, Karl. **O capital**: extratos por Paul Lafargue. Tradução de Abguar Bastos. São Paulo: Veneta, 2014.

PAULANI, Leda Maria. Neoliberalismo e individualismo. **Economia e Sociedade**, Campinas, SP, v. 8, n. 2, p. 115–127, 1999. Disponível em: <https://periodicos.sbu.unicamp.br/ojs/index.php/ecos/article/view/8643138>. Acesso em: 17 ago. 2023.

SEDIKIDES, Constantine; WILDSCHUT, Tim. Nostalgia across cultures. **Journal of Pacific Rim Psychology**, v. 16, 2022. Disponível em: <https://doi.org/10.1177/18344909221091649>. Acesso em: 17 ago. 2023,;

SONTAG, Susan. **Notas sobre camp**. London: Penguin Classics, 1964.

TURBO KID. Direção: François Simard; Anouk Whissell; Yoann-Karl Whissell. Produção: Benoit Beaulieu; Anne-Marie Gélinas; Tim Riley; Ant Timpson. Nova Zelândia: Epic Pictures Group, 2015. 1 DVD (93 min), son., color. Legendado, português.

Recebido em: 15 ago. 2025  
Aprovado em: 14 set. 2025